# USER EXPERIENCE

**Nathalia Fernandes** 



**Caracterização da Unidade Curricular -** Compreensão da interação entre o ser humano e produtos multimídia e o design de Experiências digitais.

**Competência Essencial -** Compreender a interação entre o ser humano e produtos multimídia, no objetivo de projetar com vistas à facilidade de uso e à promoção de experiências relevantes ao usuário.

#### Elementos da competência

- Compreender os fundamentos da usabilidade
- Aplicar métodos de avaliação heurística
- Estabelecer modelos de interação centrado no usuário
- Criar experiências significativas

#### **Bases Tecnológicas**

- Fundamentos da Usabilidade
- Psicologia cognitiva
- Personas, heurísticas e metodologias de desenvolvimento
- Avaliação heurística
- Modelos de interação
- User Experience e sua aplicação
- Acessibilidade

#### BIBLIOGRAFIA ESSENCIAL

BARBOSA, Simone Diniz Junqueira; SILVA, Bruno Santana da - **Interação Humano-computador**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2010. BENYON, David. **Interação Humano-computador**. 2 ed. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2011. KRUG, Steve. **Não me faça pensar: uma abordagem de bom senso à usabilidade na Web**. 2 ed. Rio de Janeiro: Alta Books, 2008.

#### BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

FERREIRA, Simone Bacellar Leal. **E-Usabilidade**. Rio de Janeiro: LTC, 2008. LOWDERMILK, Travis. **Design Centrado no Usuário**. São Paulo: Novatec, 2013. MEMORIA, Felipe. **Design para a Internet: projetando a experiência perfeita**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2005.

NIELSEN, Jakob; LORANGER, Hoa. **Usabilidade na Web**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2007. UNGER, Russ; CHANDLER, Carolyn. **Guia para Projetar UX**. Rio de Janeiro: Starlin Alta Consult, 2009.

### **SOBRE AS AVALIAÇÕES**

- Presença e participação nas aulas
- Atividades em sala de aula e fora (Trabalhos)
- Prova
- Workshop de UX

## [Manjam de marketês digital?

SEO - CRM - EDGE RANK - E-BOOK - SEM - CROSSLEING - LANDING PAGE -KPI - ROI - UPSELLING - E-COMMERCE - ADSENSE - LEADS - CTA - SQUEEZE PAGE - CPC - POSTS - CPM - CRO - INBOUND MARKETING - ADWORDS -RETARGETING - WEBINAR - BLACK HAT - COOKIES - CSS - GUEST POST -LINK BUILDING - META DESCRIPTION - PAGERANK - SITEMAP - AVATAR -CROSSMEDIA - API - FEED - HANGOUT - HASHTAG - POP-UP - PODCAST -RESPONSIVE - WIRE-FRAME - IOT - BIG DATA - CHATBOTS - STREAMING -WIDGETS - UX - UI - TEMPLATE - SDR - SLA - CHURN - PROGRAMATIC MEDIA - LOOK A LIKE - G.A - GROWTH HACKER

Nathalia Fernandes

## [Manjam de marketês digital?

SEO - CRM - EDGE RANK - E-BOOK - SEM - CROSSLEING - LANDING PAGE -KPI - ROI - UPSELLING - E-COMMERCE - ADSENSE - LEADS - CTA - SQUEEZE PAGE - CPC - POSTS - CPM - CRO - INBOUND MARKETING - ADWORDS -RETARGETING - WEBINAR - BLACK HAT - COOKIES - CSS - GUEST POST -LINK BUILDING - META DESCRIPTION - PAGERANK - SITEMAP - AVATAR -CROSSMEDIA - API - FEED - HANGOUT - HASHTAG - POP-UP - PODCAST -RESPONSIVE - WIRE-FRAME - IOT - BIG DATA - CHATBOTS - STREAMING -- UX - UI - TEMPLATE - SDR - SLA - CHURN - PROGRAMATIC MEDIA WI - LOOK A LIKE - G.A - GROWTH HACKER

**Nathalia Fernandes** 

# Afinal, o que é UX?

# UX não é (só) a tela do site/sistema.





https://www.tiktok.com/@manuding\_/video/71856219415107699267g=user%20experience%20ogue%20%C3%A9&t=1710117421965

#### ChatGPT

User experience, ou experiência do usuário em português, refere-se à qualidade da experiência que um usuário tem ao interagir com um produto, sistema ou serviço. Isso inclui uma ampla gama de aspectos, como a facilidade de uso, acessibilidade, eficiência na realização de tarefas, satisfação do usuário e design esteticamente agradável.

O objetivo da user experience é melhorar a satisfação do cliente e a lealdade, através da utilidade, facilidade de uso e prazer fornecidos na interação com o produto. A UX (abreviação de user experience) abrange todos os aspectos da interação do usuário final com a empresa, seus serviços e seus produtos. O processo de projeto da UX envolve pesquisa para entender o comportamento, as necessidades e os valores dos usuários, a prototipagem de soluções para atender a essas necessidades e a iteração com base no feedback dos usuários.

Um bom design de UX é crucial para o sucesso de qualquer produto digital, pois pode levar a uma maior satisfação do usuário, melhor engajamento, taxas de conversão mais altas e, finalmente, a um aumento na fidelidade e recomendação do cliente.

O que é user experience?

#### ChatGPT

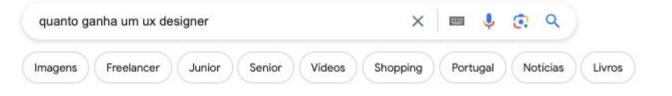
User experience, ou experiência do usuário em português, refere-se à qualidade da experiência que um usuário tem ao interagir com um produto, sistema ou serviço. Isso inclui uma ampla gama de aspectos, como a facilidade de uso, acessibilidade, eficiência na realização de tarefas, satisfação do usuário e design esteticamente agradável.

O objetivo da user experience é melhorar (satisfação d) cliente e a lealdade, através (la utilidade,

facilidade de uso e prazer fornecidos na interação com o produto. A UX (abreviação de user experience) abrange todos os aspectos da interação do usuário final com a empresa, seus serviços e seus produtos. O processo de projeto da UX envolve pesquisa para entender o comportamento, as necessidades e os valores dos usuários, a prototipagem de soluções para atender a essas necessidades e a iteração com base no feedback dos usuários.

Um bom design de UX é crucial para o sucesso de qualquer produto digital, pois pode levar a uma maior satisfação do usuário, melhor engajamento, taxas de conversão mais altas e, finalmente, a um aumento na fidelidade e recomendação do cliente.





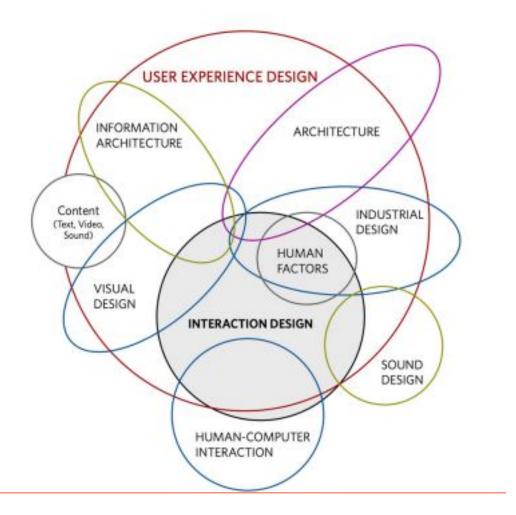
Aproximadamente 133.000.000 resultados (0,76 segundos)

#### R\$ 5.999,00

No cargo de UX Designer se inicia ganhando R\$ 3.509,00 de salário e pode vir a ganhar até R\$ 7.632,00. A média salarial para UX Designer no Brasil é de R\$ 5.999,00. A formação mais comum é de Graduação em Design Gráfico.



UX Designer: O que faz, Salário, Formação - VAGAS.com





"A maioria das pessoas acredita que **User Experience** é somente encontrar a melhor solução para os seus usuários – mas não é. UX se trata sobre definir o **problema** que precisa ser resolvido (<u>o porquê</u>), definir para quem esse problema precisa ser resolvido (<u>o quem</u>), e definir o caminho que deve ser percorrido para resolvê-lo (<u>o como</u>)."

- Whitney Hess

## UX é sobre pessoas.

User = usuários = pessoas experience = experiência

melhores experiências para as pessoas.



#### **FIGMA - FERRAMENTA**

- CADASTRO
- LINK PARA TEAMPROJECT:

https://www.figma.com/files/project/213118919/Team-project?fuid=1020795968904027132

# O SLIDE QUE EU DOU A BARBADA

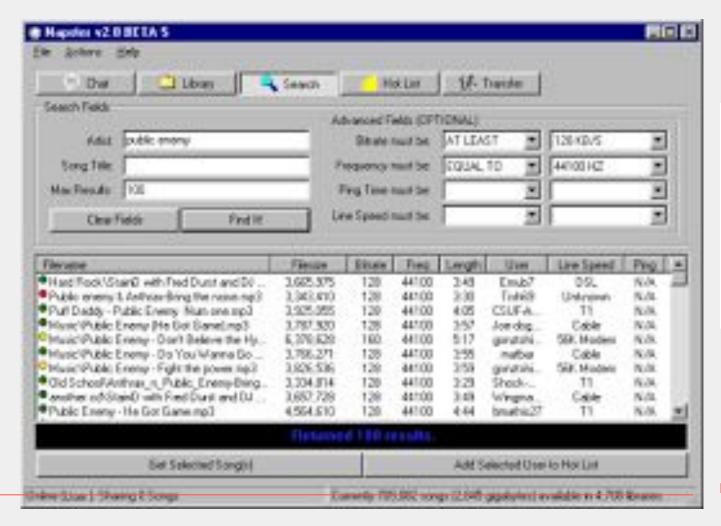
- RESULTADO
- CONVERSÃO
- FERRAMENTAS
- CONTEÚDO
- ATRAÇÃO

- POSICIONAMENTO
- PLANEJAMENTO
- ESTRATÉGIA
- ENTENDIMENTO (PÚBLICO / MERCADO / MARCA)
- CONTEXTO

# A INTERNET MUDOU AS REGRAS DO JOGO

## 1999

## IND. DA MÚSICA = 14Bi





Nathalia Fernandes

### Albums vs. Singles Sales

U.S. Physical and Digital Album Sales and Individual Track Sales

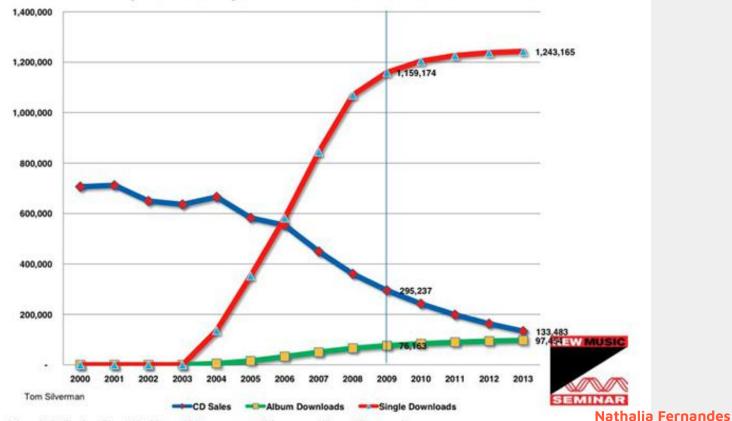
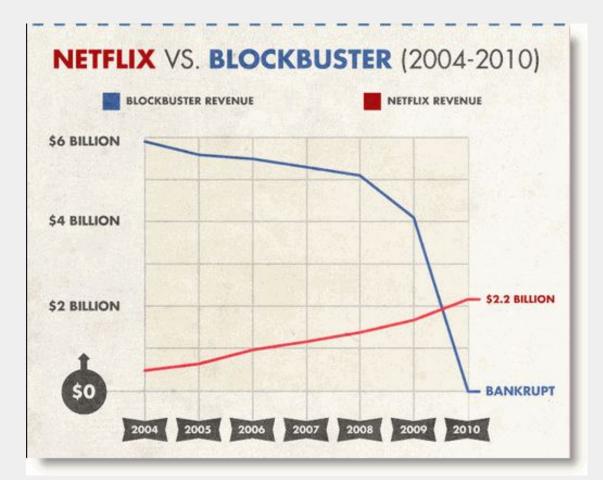


Chart & Data Credit: Tom Silverman, Tommy Boy Records

## 2014

## IND. DA MÚSICA = 7Bi

























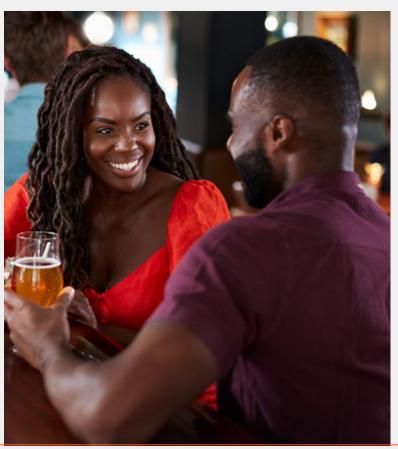
VS



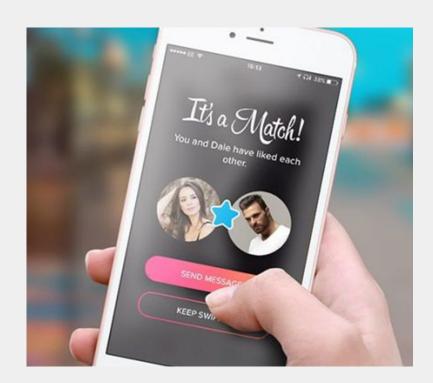


**VS** 





**VS** 



### The World's First **Robot Lawyer**

The DoNotPay app is the home of the world's first robot lawyer. Fight corporations, beat bureaucracy and sue anyone at the press of a button.

Email or phone number

Sign Up/Login

By signing up or signing in, you are agreeing to DoNotPay's Terms and Conditions and for us to send messages to the phone number or email provided.

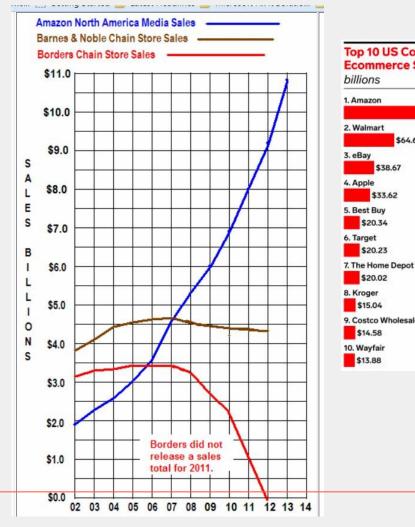
THINGS YOU CAN DO WITH DONOTPAY



Fight Corporations



O DoNotPay já venceu mais de 160 mil contestações





\$33.62

\$20.34

\$20.23

\$20.02

\$15.04 9. Costco Wholesale \$14.58

\$13.88

#### Top 15 Companies in the US, Ranked by Retail Ecommerce Share, 2021 & 2022

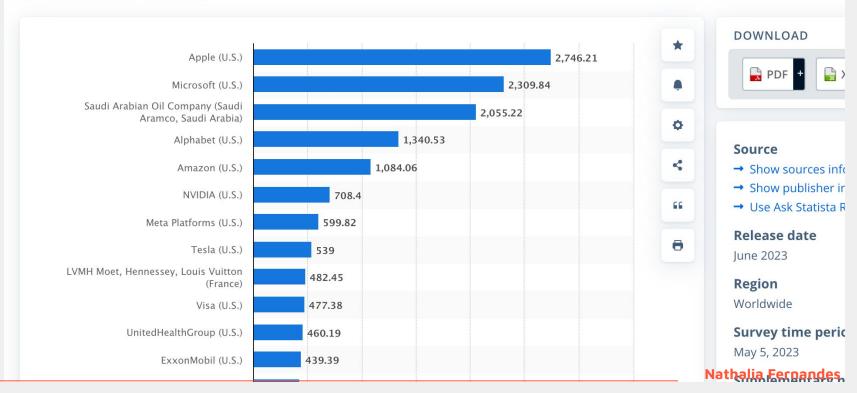
% of total retail ecommerce sales

	2021		2022
1. Amazon	38.0%	1. Amazon	37.8%
2. Walmart	6.3%	2. Walmart	6.3%
3. eBay	4.1%	3. Apple	3.9%
4. Apple	3.7%	4. eBay	3.5%
5. Target	2.1%	5. Target	2.1%
6. The Home Depot	2.1%	6. The Home Depot	2.1%
7. Best Buy	1.7%	7. Best Buy	1.6%
8. Costco	1.5%	8. Costco	1.6%
9. Kroger	1.3%	9. Carvana	1.5%
10. Carvana	1.3%	10. Kroger	1.4%
11. Wayfair	1.2%	11. Wayfair	1.1%
12. Chewy	0.9%	12. Chewy	1.0%
13. Macy's	0.9%	13. Macy's	0.9%
14. Lowe's	0.9%	14. Lowe's	0.9%
15. Qurate Retail Group	0.8%	15. Qurate Retail Group	0.7%

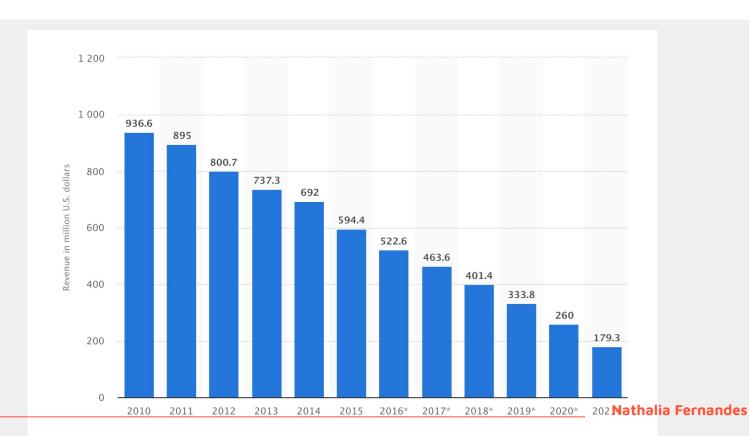
Economy & Politics > Economy

#### The 100 largest companies in the world by market capitalization in 2023

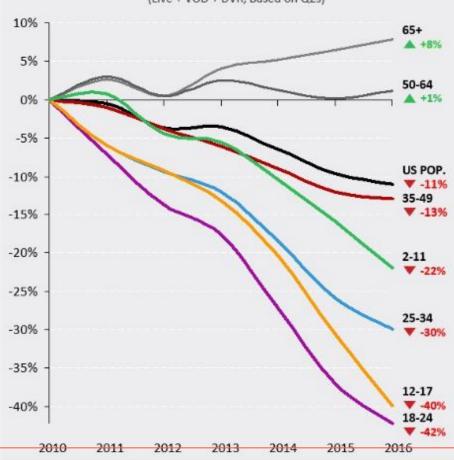
(in billion U.S. dollars)



# National newspaper advertising spending in the United States from 2010 to 2021 (in million U.S. dollars)



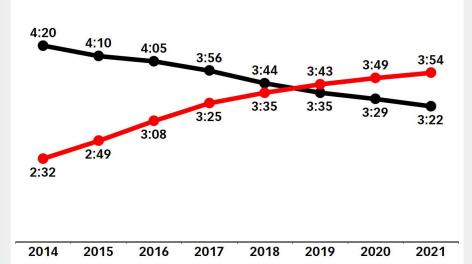
### Change in Time Spent Watching Traditional TV by Age Group (Live + VOD + DVR, Based on Q2s)



### TV and Mobile Devices: Average Time Spent in the US, 2014-2021

hrs:mins per day among population

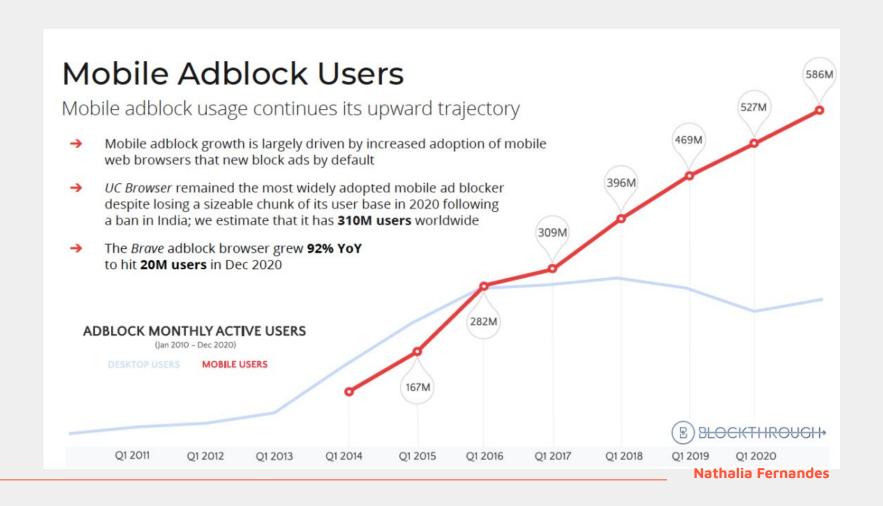
Mobile devices



Note: ages 18+; time spent with each medium includes all time spent with that medium, regardless of multitasking; for example, 1 hour of multitasking on desktop/laptop while watching TV is counted as 1 hour for TV and 1 hour for desktop/laptop; \*excludes digital Source: eMarketer, April 2019

Nathalia Fernandes

www.eMarketer.com



### **ERA DE MUDANÇAS**

## **MUDANÇA DE ERA**

### O MUNDO EM TRANSFORMAÇÃO



Nathalia Fernandes

### OBRIGADA.

@nathmfernandes

@unisenacpelotas

nmfern and es@sen acrs.com.br